Bewerbungsstart Schulpraktikum Games 2027: Praktika bei Hamburger Games-Unternehmen für 32 Jugendliche

- **Schüler*innen der 9. Klassen aus Hamburg können ihr dreiwöchiges Pflichtpraktikum bei den Games-Unternehmen InnoGames, Fishlabs, Playa Games, gamigo und Goodgame Studios absolvieren**
- **Exklusive Blicke hinter die Kulissen und praxisnahe, pädagogisch begleitete Aufgaben geben Schüler*innen Einblicke in die professionelle Spieleentwicklung**

Hamburg, den 01. September 2026: Ab sofort können sich Hamburger Schüler*innen der 9. Klasse auf einen Platz im Schulpraktikum Games bewerben. Die dreiwöchigen Praktika starten im Januar und Juni 2027. In den von Medienpädagog*innen der Initiative Creative Gaming e.V. betreuten Praktika erhalten jeweils 16 Schüler*innen praktische Einblicke in Game Design, Programmierung, Audiodesign und weitere Berufsfelder der professionellen Spieleentwicklung. Ermöglicht wird das bundesweit einzigartige Schulpraktikum Games durch den Zusammenschluss der beteiligten Unternehmen InnoGames, Fishlabs, Playa Games, gamigo und Goodgame Studios, der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg (HAW Hamburg) sowie der Standortinitiative Gamecity Hamburg in Kooperation mit der Initiative Creative Gaming e.V.

Hamburg zählt mit mehr als 190 Games-Unternehmen zu einem der wichtigsten Games-Standorte in Europa. Neben Entwicklerstudios und Publishern mit teils mehreren Hundert Mitarbeiter*innen gibt es in der Hansestadt eine lebhafte Indie-Szene, die nicht zuletzt von den Absolvent*innen der verschiedenen Hamburger Games-Studiengänge geprägt wird. Wie schaffen junge Menschen den Einstieg in die Spielebranche? Welche Fähigkeiten werden von Berufsstarter*innen gefordert? Und welche Jobs gibt es in der professionellen Spieleentwicklung? Das Schulpraktikum Games gibt Antworten darauf.

Thorsten Rohmann, CEO bei Playa Games erläutert den Mehrwert des Praktikums für Schüler*innen und Unternehmen: „Bei der Entwicklung eines Videospiels arbeiten viele unterschiedliche Disziplinen eng zusammen. Game Design, Art, Programmierung, Produktion, Marketing oder Community Management brauchen jeweils andere Fähigkeiten und Persönlichkeiten. Genau diese Vielfalt macht unsere Branche aus. Das Schulpraktikum Games gibt den teilnehmenden Schüler*innen die Möglichkeit, verschiedene Berufsbilder kennenzulernen und durch praxisnahe Aufgaben selbst Erfahrungen zu sammeln. Begleitet

werden sie dabei von Fachleuten aus den jeweiligen Bereichen und den erfahrenen Pädagogen von Creative Gaming. So bekommen die Jugendlichen einen realistischen Eindruck davon, wie die Arbeit in der Gamesbranche aussieht und können gleichzeitig besser einschätzen, wo ihre eigenen Interessen und Stärken liegen. Für uns ist das Projekt eine echte Herzensangelegenheit. Ein solches Format ist in Deutschland bislang einzigartig und schafft aus meiner Sicht eine sehr gute Grundlage, junge Menschen früh für die unterschiedlichen Berufsfelder unserer Branche zu begeistern und Nachwuchs gezielt zu fördern."

Einblicke in Berufsbilder, Besuche bei Spielestudios und praktisches Ausprobieren über drei Wochen

Während dem dreiwöchigen Praktikumszeitraum rotieren die Schüler*innen durch die teilnehmenden Unternehmen der Gameswirtschaft. Hier geben Expert*innen aus den Hamburger Spielefirmen praktische Einblicke in ihren Berufsalltag, erzählen von ihrem Werdegang und beantworten die Fragen der Schüler*innen. An zwei Praktikums-Tagen an der HAW Hamburg lernen die Schüler*innen mehr über spielenahe Studiengänge und können selbst aktiv Spielemechaniken und Charaktere entwickeln. Der letzte Tag endet mit einer Präsentation der im Praktikum erstellten Inhalte vor Vertreter*innen der Unternehmen. Das Programm wird von den Schulen als verpflichtendes Schulpraktikum im Rahmen der Berufsorientierung anerkannt.

Das Schulpraktikum Games 2027 im Überblick:

- Winterpraktikum: 11. bis 28. Januar 2027
  Bewerbungsschluss: 30. September 2026
- Sommerpraktikum: 7. Juni bis 25. Juni 2027
  Bewerbungsschluss: 29. Oktober 2026
- Für: Schüler*innen der 9. Klassen in Hamburg
- Verfügbare Plätze je Durchgang: 16
- Alle Informationen zur Bewerbung auf: https://schulpraktikum-games.de

Weitere Informationsveranstaltungen durch Gamecity Hamburg

Neben dem gemeinsamen Schulpraktikum Games bietet die von der Freien und Hansestadt Hamburg getragene Standortinitiative Gamecity Hamburg weitere Angebote, um Schüler*innen die Spielebranche als berufliche Perspektive näherzubringen. Schulen und Lehrkräfte, die interessiert sind, eine „Gamecity@School"-Veranstaltung bei sich durchzuführen, können sich via E-Mail an Gamecity Hamburg unter office@gamecity-hamburg.de wenden.

Kontakt

Hamburg
Kreativ
Gesellschaft

Gamecity Hamburg
Kreativ Gesellschaft

Anna Jäger
Gamecity Hamburg
PR Managerin
T +49 – 40 – 23 72 435 78
anna.jaeger@gamecity-hamburg.de

Gamecity Hamburg
Gamecity Hamburg ist Anlaufstelle für die Hamburger Spieleförderung sowie den Games Lift Inkubator und entwickelt darüber hinaus in enger Kooperation mit der Spielebranche bedarfsgerechte Programme, Events und Services, um die lokalen Akteur*innen zu stärken. Gleichzeitig wird der Wissensaustausch innerhalb der Branche und mit anderen Industrien gefördert. Die Nachwuchsförderung, die Entwicklung neuer Formate, die das starke Netzwerk an Spieleunternehmen in der Stadt aktivieren, und die Internationalisierung stehen im Fokus der Tätigkeit der Standortinitiative. Gamecity Hamburg ist Teil der Hamburg Kreativ Gesellschaft.

Hamburg Kreativ Gesellschaft
Die Hamburg Kreativ Gesellschaft ist seit 2010 die städtische Wirtschaftsförderung für die Kreativwirtschaft in Hamburg. Im Bereich der Kreativwirtschaftsförderung nimmt sie eine bundesweite Vorreiterrolle ein und setzt Maßstäbe. Als eine der größten und ältesten Institutionen ihrer Art in Deutschland unterstützt sie Kreativschaffende aller elf Teilmärkte – von Design und Musik über Film und Architektur bis hin zu Games und Werbung. Die Hamburg Kreativ Gesellschaft schafft als öffentlich getragene, unabhängige Institution Förderprogrammen, Beratungen, Netzwerkveranstaltungen und Innovationsformate.